

# Sommario

|                                                                                                                                                                                                                                    |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <i>Prefazione alla nuova edizione</i> di Pier Cesare Rivoltella                                                                                                                                                                    |    |
| LE NUOVE SFIDE DELL'EDUCAZIONE AGLI SCHERMI                                                                                                                                                                                        | 5  |
| 1. La fortuna critica del libro, 6 - 2. La presente edizione, 7 - 3. Educare o proteggere?, 9 - 4. Il digitale a scuola, 10 - 5. Le funzioni psicologiche del digitale, 11 - 6. Potenzialità e limiti dell'IA, 12                  |    |
| <i>Presentazione della prima edizione</i> di Pier Cesare Rivoltella                                                                                                                                                                |    |
| CRESCERE NELLA SOCIETÀ MULTISCHERMO                                                                                                                                                                                                | 13 |
| 1. La solita formuletta?, 14 - 2. Screen Education, 15 - 3. Le 3 A da ricordare sempre, 16 - 4. Tre cose per concludere, 16                                                                                                        |    |
| Serge Tisseron                                                                                                                                                                                                                     |    |
| 3 - 6 - 9 - 12                                                                                                                                                                                                                     |    |
| <i>Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali</i>                                                                                                                                                                           |    |
| Parte prima                                                                                                                                                                                                                        |    |
| Introduzione                                                                                                                                                                                                                       | 23 |
| Capitolo primo                                                                                                                                                                                                                     |    |
| PERCHÉ LE CAMPAGNE CONTRO I DANNI DEGLI SCHERMI SONO INEFFICACI                                                                                                                                                                    | 27 |
| 1. Troppo consumo di schermi o troppa sofferenza da dimenticare?, 28 - 2. Incoraggiare le buone pratiche, 30 - 3. Quel che gli schermi non fanno, 31 - 4. Trasformeremo le nostre relazioni con gli schermi solo tutti insieme, 33 |    |

Capitolo secondo

3-6-9-12, LO STATO DELLE NOSTRE CONOSCENZE 35

1. Prima dei 3 anni: il bambino ha bisogno di costruire i suoi punti fermi spaziali e temporali, 35 - 2. Tra i 3 e i 6 anni: il bambino ha bisogno di scoprire le sue possibilità e di confrontare la sua comprensione del mondo con quella degli adulti, 40 - 3. Tra i 6 e i 9 anni: il bambino ha bisogno di scoprire le regole del gioco sociale, 43 - 4. Tra i 9 e i 12 anni: il bambino ha bisogno di esplorare la complessità del mondo, 44 - 5. Dopo i 12 anni: il bambino si affranca dai riferimenti familiari, 44

Capitolo terzo

3-6-9-12, UNA RICETTA PER TUTTE LE ETÀ 49

1. Prima dei 3 anni, 51 - 2. Tra i 3 e i 6 anni, 52 - 3. Tra i 6 e i 9 anni, 54 - 3. Tra i 9 e i 12 anni, 56 - 4. Dopo i 12 anni, 58

Capitolo quarto

I SOCIAL: QUANDO I GENITORI NON NE SANNO (QUASI) NULLA 61

1. “Per i giovani, Instagram sostituisce il mondo reale”, 61 - 2. “Mettono in piazza la loro intimità senza riflettere”, 62 - 3. “Sono straordinariamente creativi in Internet”, 63 - 4. “Sanno fare tutto senza bisogno di imparare”, 64 - 5. “Chi usa i social network ha meno relazioni nella realtà”, 65 - 6. “Le relazioni in rete sono meno autentiche di quelle reali”, 65 - 7. “I social rendono meno esigenti sulla qualità delle relazioni nella vita reale”, 66 - 8. “Chi ci passa molto tempo diventa stupido o si deprime”, 67 - 9. “Sui social si perde l'autostima”, 68 - 10. “I social ti fanno ammalare”, 69

Capitolo quinto

DEL BUON USO DELLA RETE 71

1. La messinscena del sé in Internet, 72 - 2. Perché aspettare la scuola secondaria, 78 - 3. Usare i social network nelle istituzioni educative, 80 - 4. Un'educazione indiretta ai social network, 83

Capitolo sesto

LE QUATTRO RIVOLUZIONI DELLE TECNOLOGIE DIGITALI 85

1. Una rivoluzione nella relazione con i saperi, 87 - 2. Una rivoluzione in relazione agli apprendimenti, 87 - 3. Una rivoluzione psicologica, 89 - 4. Una rivoluzione dei legami e della sociabilità, 91

## Sommario

### Capitolo settimo

#### 3-6-9-12, LA SCUOLA, GLI ENTI PUBBLICI E IL MONDO DELLE ASSOCIAZIONI 95

1. Dai 3 ai 6 anni: imparare a “far finta di”, 96 - 2. Dai 6 ai 9 anni: la logica degli schermi, effetti e trappole, 98 - 3. Tra 9 e 12 anni: considerare le trasformazioni degli studenti, 101 - 4. Dopo i 12 anni: incoraggiare e valorizzare le pratiche di produzione, 104 - 5. Proposte per tutte le età, 107

#### Conclusione 111

#### In sintesi 114

## Parte seconda

#### GLI SCHERMI: IMPARARE A SERVIRSENE, IMPARARE A FARNE A MENO 121

1. Sviluppare antidoti agli schermi: le etichette 3-6-9-12, 122 - 2. Sviluppare la capacità di empatia fin dalla scuola dell'infanzia, 125 - 3. Utilizzare gli strumenti digitali per raccontare la propria storia, 127

#### LE ETICHETTE 3-6-9-12, UNA GUIDA AGLI SCHERMI IN FAMIGLIA, PER IMPARARE A SERVIRSENE E FARNE A MENO 131

1. I rischi degli schermi sullo sviluppo psico-affettivo dei bambini piccoli, 132 - 2. Verso un'educazione positiva con il 3-6-9-12, 135

#### DI FRONTE ALLE SFIDE DELLA SCUOLA: LA SCUOLA AUMENTATA DAL DIGITALE 141

1. La scuola di fronte a tre sfide, 141 - 2. Le conseguenze del nuovo rapporto con i saperi, 142 - 3. Le conseguenze del nuovo rapporto con l'apprendimento, 144 - 4. Le conseguenze del nuovo rapporto con l'identità, 145 - 5. Le conseguenze del nuovo rapporto con i legami e la socialità, 146 - 6. Sistema di insegnamento e processo di formazione, 147 - 7. Formare leader che suggeriscano e guidino senza imporre, 149 - 8. In conclusione, 150

#### GLI OGGETTI DIGITALI NON SONO PELUCHE: PENSARE AL PROCESSO PIUTTOSTO CHE AGLI OGGETTI 153

1. Oggetto transizionale e funzione transizionale, 153 - 2. Oggetto tesoro e oggetto feticcio, 155 - 3. Gli oggetti di proiezione, 156 - 4. Oggetti digitali multifunzionali, 157 - 5. Manipolare i nostri avatar digitali, 158 - 6. Domani, i robot, 159

## Sommario

|                                                                                                                                                 |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| INTELLIGENZA ARTIFICIALE (IA), PROMESSE E PREOCCUPAZIONI:<br>LA MEDICINA ANONIMA È LA COSA PEGGIORE CHE CI SIA                                  | 161 |
| 1. Introduzione, 161 - 2. Le promesse dell'IA, 162 - 3. I limiti dell'IA, 164 - 4.<br>Una carta etica indispensabile, 168 - 5. Conclusioni, 171 |     |

## Parte terza

|                                                                                            |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <i>Scheda 1</i> di Giorgia Mauri<br>SENTI IL TEMPO                                         | 177 |
| <i>Scheda 2</i> di Maria Cristina Garbui<br>“TOCCARE” LE EMOZIONI                          | 181 |
| <i>Scheda 3</i> di Maria Cristina Garbui<br>GPT FOR KIDS                                   | 185 |
| <i>Scheda 4</i> di Giorgia Mauri<br>GUARDA IL SUONO                                        | 189 |
| <i>Scheda 5</i> di Giorgia Mauri<br>IDENTITÀ AUMENTATE?                                    | 193 |
| <i>Scheda 6</i> di Maria Cristina Garbui<br>I ROBOT HANNO UN'ANIMA?                        | 197 |
| <i>Scheda 7</i> di Maria Cristina Garbui<br>INVESTIGATORI DIGITALI: CYBER INTRIGUE EDITION | 201 |
| <i>Scheda 8</i> di Giorgia Mauri<br>SII ANALITICO CON GLI ANALITICI                        | 205 |
| Bibliografia                                                                               | 209 |